Cardhalia

PRŮVODCE



Cardhalia

Podle legendy bohové válčili mezi sebou a narušili tak Řád, který svět držel v reálné existenci. Z trhlin Řádu začala proudit magická síla a objevily se pojmy jako dobro, zlo, chaos, světlo a tma. A o těch je také samotný příběh. Souboj dvou bohů, Venta a Urifela, trvající od počátku světa, dopadl dobře, Urifel byl zničen a jeho síla zakleta do podivného dřevěného hlavolamu. Ventus tento hlavolam rozdělil na několik stovek krychlí, které rozdal svým následovníkům, aby je střežili, neboť kdyby se někomu podařilo rébus složit a rozluštit, tak by Urifel znovu stanul na světě. Ventus sám pak střežil Urifelovu skráň. A tisíciletí ubíhala a strana temna nabývala sil. Na svět se dostal Sluha, nejhorší výtvor Urifela, a lstí uvrhl Venta do astrálního vězení. Sluha pak začal vyhledávat jednotlivé Ventovi následovníky a zabavovat jejich náhrdelníky, dřevné krychle, součásti hlavolamu. Jednoho dne se objeví i na prahu Villigena, vašeho mistra...

Cardhalia je dungeon vytvořený podle pravidel staré školy. Něco takového jsem chtěl naprogramovat již dlouhou dobu, ale musel jsem napřed urazit velký kus cesty, než jsem byl něčeho takového schopen. Nyní zde leží před vámi finální podoba mého snažení. Jestli patříte mezi fanoušky her jako Lands Of Lore 1, Eye Of The Beholder, Dungeon Master nebo třeba Ishar, tak Cardhalia je tu pro vás. Nečekejte žádnou velkou akci, grafiku od Luise Roya, nebo konkurenta profesionálních projektů. Pokud si chcete zavzpomínat na staré časy a připomenout si, jak se hry dělaly tenkrát, tento dungeon by vám v tom mohl pomoci.

Na Cardhalii jsem dělal skoro dva roky. První řádek programu byl položen dne 20.11.2003, release přišel dne 20.9.2005. Mezi tím jsem se postupně prokousával vývojem - a řeknu vám, byla to sranda. Jestli v téhle branži existuje nějaká větší sranda než hrát dungeon, tak je to vyvýjet dungeon. Hodně jsem se přiučil a následující projekty proto budou o mnoho úrovní výše, než všechny minulé, kterých jsem se zúčastnil.

Pro Cardhalii byl vyvinut engine Squareden II, který splňoval všechny požadavky, které jsem na Cardhalii měl. Bohužel jsem ho neudělal universálně, takže v něm nejdou tvořit datadisky, aniž by k tomu tvůrce nepotřeboval zdrojáky. To je také jeden z hlavních důvodů, proč jsem se rozhodl, že pro pokračování vytvořím zcela nový engine Squareden III, jehož funkce budou o 100% výše, než u dvojky.

Cardhalia a všechny její součásti byly naprogramovány ve Visual Basicu 6.0 SP5. 2D_Tools.dll je "hybrid" mezi VBčkem a Visual C++, na které pomalu ale jistě přecházíme.

Průvodce

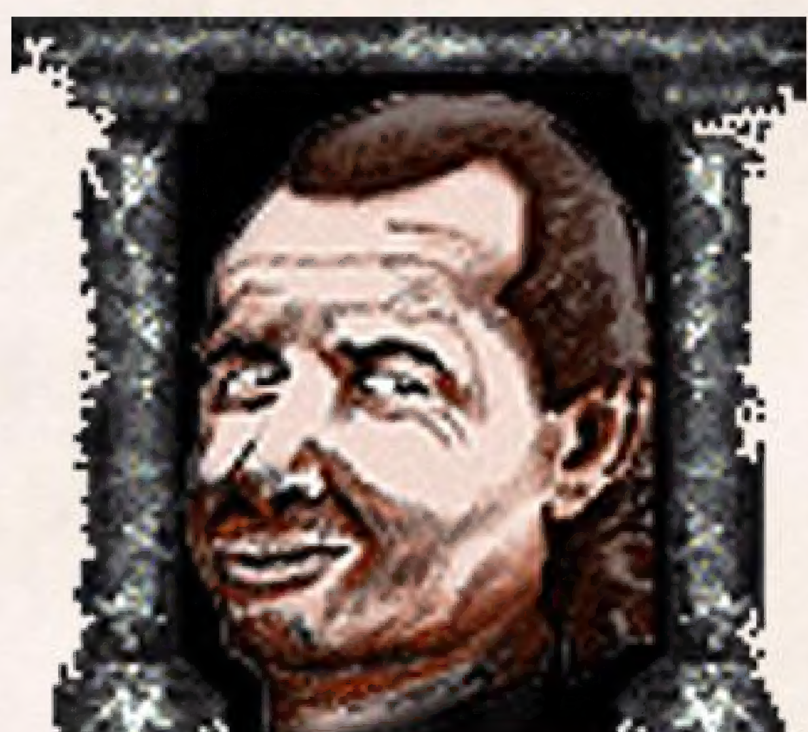
Popis hlavních postav ve hře



Síla: 16
Moudrost: 14
Obratnost: 10
Schopnost boje: 2
Schopnost magie: 0
Schopnost zlodějství: 1

Zvláštní vlastnosti: bonus k boji proti lidem (bandité, rytíři atp.)

Silandra je silná bojovnice, jejíž kořeny sahají do královského rodu. Její praotec byl vzdáleným královým bratrancem, ale kvůli sporům o prázdný trůn to nikdy neměla lehké. Silandra byla učena velkými mistry magie i boje, její otec ji dobře připravil na život. Její matka zemřela nemocí, když tuhá zima přinášela zlé zprávy ze severu. Orkové přitáhnou na Greydor a poteče rudá krev. V bitvě skolila mnoho nepřátel, její otec však zahynul. Stala se baronkou a kapitánkou Greydorské gardy. Nyní čeká na příležitost v síních, které kdysi patřily její rodině.



Síla: 19
Moudrost: 7
Obratnost: 10
Schopnost boje: 3
Schopnost magie: 0
Schopnost zlodějství: 0

Zvláštní vlastnosti: bonus k boji proti orkům, alkohol mu zvyšuje sílu v boji

Torgan je válečník z vesnice poblíž Křivolin. Je strážcem barona, který spravuje vládní záležitosti ve vesnici. Mezi jeho největší lásky patří alkohol a zabíjení orků. Pokud z Křivolin nějací sestoupí, v úprku se děsí Torganovy síly. Jeho inteligence není vysoká, dokáže však účtovat zbraněmi.



Síla: 5
Moudrost: 21
Obratnost: 2
Schopnost boje: 0
Schopnost magie: 3
Schopnost zlodějství: 0

Zvláštní vlastnosti: zvláštní odolnost magie smrti, neschopnost používat helmy brnění a štíty, učí se pomaleji

Linx patří mezi osvícené, je to velmi znalý kouzelník, který své studium zasvětil magii, díky které se stal uznávaným v celém Pohoří. Jeho kouzla skolila již mnoho nepřátel a vyléčila mnoho nemocí. Stále však pátrá po svém osudu. Jeho původ je zahalen mlhou, ani on sám neví, jak přišel na svět. Žije v nejistotě ze sebe sama, z vlastního strachu a pochopení. Magie je pro něj vším.



Síla: 12
Moudrost: 19
Obratnost: 16
Schopnost boje: 1
Schopnost magie: 1
Schopnost zlodějství: 1

Zvláštní vlastnosti: zvyšuje účinnost všech lektvarů v družině

Lid Šemědů je odvážný a silný. Jeho příslušníci jsou obávanými mezi stíny a zlými bytostmi. Viona není vyjímkou. Narodila se v Šemědské osadě v lesích na východě, kde ji její lid učil božskému umění. Po smrti svých rodičů odešla mezi lidi, ale do společnosti se jí zapojit nepodařilo. Zůstala sama, vyhoštěna. Žije v dřevěném domku uprostřed skal a lesíků východních plání. Sbírá byliny a vaří lektvary pro pocestné. Kdo ví, s jakými bohy umí mluvit, když se stíny noci kradou do trav a meditační dým se line z mosazných kotlů...



Síla: 22
Moudrost: 2
Obratnost: 7
Schopnost boje: 3
Schopnost magie: 0
Schopnost zlodějství: 0

Zvláštní vlastnosti: není schopen jakkoliv kouzlit, odmítá kouzelné hůlky, učí se pomaleji, jemný postih k OC

Jižní pláně a pouště jsou domovem primitivních kmenů, které se oddělily od lidí ještě před setkáním s bohy. Nevědí o jejich přítomnosti, mají svá vlastní božstva, kterým přivádějí krvavé oběti. Každý lovec těchto kmenů musí sníst srdce orka, aby do něho vstoupila jeho síla. Sha-Do-Buota je velmi silným válečníkem a vůdcem kmene. Oddíly orků se ho obávají, málokdo z nich si z bitvy s ním neodnesl zranění. Málokdo z nich se z bitvy s ním vůbec vrátil. Sha-Do-Buota je muž savany, vítr o něm zpívá a zem se pod ním chvěje.



Síla: 15
Moudrost: 11
Obratnost: 13
Schopnost boje: 2
Schopnost magie: 0
Schopnost zlodějství: 1

Zvláštní vlastnosti: bonus k boji proti zvířatům a orkům, bonus k boji s tyčemi

Původ Mony je obestřen tajemstvím, ale prý ji vychovali vlci. Daleko na východě, kde příroda je silnější a kde vládne zvěř vlastní říši, zrodila se Mona. Její síla je ve hbitosti a chytrosti šelmy, tmavé oči hoří bojovností a nehty připomínající drápy se dovedou pevně zarýt do masa. Její říše je napadána nepřáteli jak ze strany orků, tak ze strany lidí. Její les je však její domov a ten brání až do posledního výdechu. Lidé se jí bojí, orkové se ji snaží ulovit. Díky ní padlo mnoho z jejich rodu a nenávist žene jejich kroky proti ní. Osudem bojovnice z lesa však není smrt orčí šavlí.



Síla: 13
Moudrost: 9
Obratnost: 18
Schopnost boje: 1
Schopnost magie: 0
Schopnost zlodějství: 2

Zvláštní vlastnosti: bonus k boji proti banditům, bonus k boji s luky a vrhacími zbraněmi

Život Šemědů je plný duchovních rituálů a rozmlouvání s bohy. Ne každý z nich je však stejný. Občas se mezi nimi objeví jedinec, který se nesmíří s klidným životem a vydá se do pustiny, aby zažil dobrodružství. Halsa odešla do divočiny, kde se z ní časem stala výborná stopařka s nebezpečnými schopnostmi. Mnoho banditů, lotrů a orků již spatřilo bránu smrti s jejím glejtem. Zlodějské gildy se snaží vyřešit záhadu Halsy, ale jen málo z nich ji skutečně spatřilo. A ti, kdo ji spatřili natolik, aby mohli podat cenné informace, zemřeli s šípem v hrdle.



Síla: 7
Moudrost: 14
Obratnost: 20
Schopnost boje: 0
Schopnost magie: 1
Schopnost zlodějství: 3

Goldar patří mezi Šemědy, ale celý svůj život prožil mezi lidmi. Byl vychováván mudrcem, který byl zabit jedním nepodařeným experimentem s magií, proto dlouhou část svého života ztrávil jako sirotek. Jediný způsob obživy pro něj byla zlodějina. Ač v magii není tím, kdo zaostává, s pevným lukem a sadou paklíčů může být velmi nebezpečný. Kolektivní práci ve družině příliš nevěří, raději jedná na vlastní pěst. Pomocí svých magických dovedností je schopen léčit zranění a snáze procházet temnými místy.



Síla: 13
Moudrost: 17
Obratnost: 10
Schopnost boje: 1
Schopnost magie: 2
Schopnost zlodějství: 0

Zvláštní vlastnosti: permanentně pod vlivem požehnání, není jakkoliv schopna zlodějství, bonus k boji proti nemrtvým

Když člověk obětuje život své víře a svému bohu, možná se s ním stane něco, co jej odliší od ostatních. Bohové si hledí svých řeholníků a propůjčují jim část své moci. Činy těchto požehnaných pak mají vyšší dopad. Síla těchto lidí je staví před nebezpečné, ale důležité úkoly, které konají buď velké dobro nebo velké zlo. Anamis je jednou z bojovnic, které pokořily stíny ve hvozdech na západě. Tehdy se její duše střetla s překážkou, kterou nedokázala překročit. Nyní bloudí krajem a ve stínu svého boha hledá odplatu za čin, který byl proveden již strašně dávno...



Síla: 20
Moudrost: 5
Obratnost: 9
Schopnost boje: 3
Schopnost magie: 0
Schopnost zlodějství: 0

Zvláštní vlastnosti: bonus k boji se sekerou, postih k boji s jinými zbraněmi, odmítá střelné zbraně

Daleko na severu, kde mapy přestávají být kresleny a kde vládne ledový vítr a sněhové bouře, žije lid odolných a velmi silných barbarů. Jsou to předkové dnešních lidí a Šemědů, byť se to nemusí zdát. Jejich inteligence není příliš vysoká, ale dobře chápou, že na světě existují jiné síly, než jsou oni sami. Uctívají silná a krvelačná zvířata a přivádějí jim cenné oběti. Z jejich rodu pocházejí ty nejkvalitnější zbraně, které nikdo z lidí nedokáže ukovat lépe. Dnes jich zbylo jen pár, mocní jižané je často vyhledávají a odvádějí do otroctví. To je osud, který podkal i Badsalese.



Síla: 11
Moudrost: 12
Obratnost: 14
Schopnost boje: 1
Schopnost magie: 1
Schopnost zlodějství: 0

Zvláštní vlastnosti: do začátku přinese více peněz, bonusy k cenám v obchodech

Tilo je synem bohatého kupce z daleké Athkatly na západě. Jeho život je složen z péče o obchod a o plnění smluv. Nikdy nepátral po dobrodružství nebo schopnostech magie či boje, když ho však jednou v temných uličkách přepadli lupiči, zjistil, že se bude potřebovat naučit chránit. I když jeho otec z něj chce mít svého nástupce, on hoří po dovednosti bránit své zájmy. Existuje mnoho zbraní na tomto světě, ale jedna je přemůže všechny. Zlato. Tilo dobře pochopil jeho význam a naučil se s nimi manipulovat. Ač jeho obchody nejsou vždy čisté, dovede z nich vytěžit maximum.



Bestiář

Kompletní grafický popis monster

Xvart



Xvartové jsou jedním z podivných nárůdků, které jsou porůznu roztroušené po celé Cardhalii. Xvartové obývají výlučně Šedý les, nicméně vypravují se za obchodem a lovem i daleko za jeho hranice. I když průměrná inteligence těchto tvorů není příliš vysoká, byli schopní naučit se řeči lidí z Království a někteří dokonce řeči šemědů. Zlé časy ovšem zastihly i jejich řady. Temné síly zneužily jejich slaboduchosti a obrátily je na stranu zla. Nyní přepadávají pocestné i obyvatele vesnic na okraji lesa. Mudrcové i druidové si marně lámou hlavy, jak těmto tvorům pomoci.

Netopýr



Netopýři jsou nedílnou součástí temných jeskyní. Jsou to obyčejní všežraví tvorové, kteří se přes den ukrývají ve svých skrýších zavěšeni hlavou dolů, se soumrakem však ožívají a vydávají se za potravou. Nejsou nepříjemností jen pro dobrodruhy, ale i pro ostatní obyvatele jeskyně.

Zvláštnosti: Nelze paralyzovat

Obří krysa



Obří krysy jsou typickou ukázkou odpornosti temných sil, které využívají nepořádnosti lidské rasy. V hlubinách vlhkého podzemí vytvářejí takovéto odpornosti, které pak jednoduše zamoří celé okolí. Vyskytují se hlavně v blízkosti lidských obydlí, zejména v podzemí a stokách. Jelikož se živí zdechlinami, odpadky a někdy i samy sebou, z jejich zubů se staly smrtící zbraně, které přijdou-li do kontaktu s obětí, způsobí jí otravu, která jí pomalu zahubí.

Zvláštnosti: Jejich kousnutí může způsobit otravu

Carrion Crawler



Tato stvoření patří ke smetištím, stokám a podobným místům stejně tak jako k člověku. Obecně jsou neškodní, ba naopak, odvádějí velice dobrou službu všem, kteří na takovém místě žijí. Tím, že požírají zdechliny, odpadky a špínu, čistí velice efektivně své okolí. Lidé si to většinou neuvědomují a když na nějakého narazí, zabijí ho pro jejich odpornost, smrdutost a v neposlední řadě také nebezpečnost. Je to tvor bez mozku, který bezmezně pozře vše, co mu přijde do cesty. A že to jsou zrovna nějací lidé, Carrion Crawler nerozlišuje.

Zvláštnosti: Jejich kousnutí může způsobit vážnější otravu, která navíc zpomalí oběť, mohou způsobit drobné zranění magií přírody, drobná odolnost magie přírody, nelze paralyzovat, jelikož své okolí nevnímá očima, neviditelnost na ně neplatí



Bandité

Bandité jsou lotři, kteří číhají v lesích a skalách na neopatrné pocestné. Nemají ani trochu cti a neštítí se jakéhokoliv zločinu. často se spojují do frakcí a klanů, aby tak získali větší kořist. Jejich vůdcové bývají zkorumpovaní vojáci a obávaní zločinci, nicméně nic nevylučuje i to, že některé bandy mohou pracovat pro vysoko postavené občany měst.

Orkové



Orkové chodí po tohle světě stejně dlouho, jako lidé. Mudrcové vědí, že představují paralelu k lidem a jejich náklonnosti k dobru. Orkové jsou běžnou komunitou světa zlého chaosu. Uctívají zlé bohy a vyžívají se v temných praktikách. Jsou to nebezpeční válečníci, jsou ovšem schopni používat magii. Jejich šamané a čarodějníci jsou obávaní pro svá vražedná prokletí. Hierarchie orků se podobá jedné velké armádě. Neuznávají mír a stále vedou válečná tažení, již odnepaměti. Vyšší šarže mohou podléhat zlu již tak hluboce, že jejich útoky jsou provázeny přítomností jejich bohů. Způsobují tím pak vážná zranění magií Smrti, Chaosu a jím podobným.

Dahari



Tyto bytosti jsou opředeny tajemstvím. Mnoho mudrců se snažilo zjistit něco více o tomto národu. Zdá se, že se prostě "vyskytnou" na určitém místě, i když je jakkoliv nepřístupné. Byli spatřeni hluboko pod zemí, na poušti i na zasněžených pláních severu. Vždy jich je menší množství, jedna entita obsahuje maximálně stovku jedinců. Jakoby nevnímali své okolí, nestarají se o nic. Očití svědkové tvrdí, že mají vytyčená území, za které nesahají jejich životy, ale jakmile někdo do tohoto "kruhu" vstoupí, je okamžitě zabit. Stejně podivně jako se objevili, zase po čase beze stopy zmizí včetně mrtvých. Neví se přesně, jestli patří k těm zlým nebo dobrým, jisté je, že ve svém území zabíjejí jak lidi, tak orky. Nikdo neví, co přesně dělají, ani jak se dorozumívají. Jejich úděl na Cardhalii je tedy zatím neznámý.

Zvláštnosti: Naprostá imunita kouzel třídy Zásah, nelze paralyzovat, pro jejich tvrdou kůži mohou být odolní vůči fyzickým i magickým útokům, jejich zásah z oběti vysaje 2 magy.

Permoníci



Permoníci jsou národ velmi podobný Xvartům. Narozdíl od nich našli svůj domov v jeskyních a podzemích. Často žijí s trpaslíky, kteří jim vytvářejí přímo ideální podmínky. Permoníci jsou o něco chytřejší než Xvartové, odlišuje je hlavně schopnost řemeslné práce. Ne že by Xvartvé neuměli nic vyrobit, ale permoníci se v této činnosti dokázali specializovat. Jsou to mistři v opracovávání a broušení drahých kamenů. I samotní trpaslíci, mistři šperkaři, si od nich často nechávají připravit kameny. Permoníci rozumí obchodu, ale drahé kameny jsou pro ně posvátností. Je prakticky nemožné drahokam od permoníka získat, zvláště je-li kvalitní a krásný. Trpaslíci proto musí s permoníky měnit často i velice cenné poklady. Ty ovšem pro ně nemají význam, pakliže to nejsou nějaké šikovné nástroje pro jejich práci. Podobně jako Xvartové i oni byli zastiženy zlem. Jejich slaboduchost je vyhledávána temnotou. Permoníkům lze pomoci jedině vymýcením zla z jejich okolí.

Zvláštnosti: Imunita proti magii Přírody a Života, silná odolnost proti magii Smrti a Chaosu, silná odolnost proti fyzickému zranění, způsobují zranění magií Přírody

Trpaslíci



Trpaslíci jsou jednou z mnoha ras obývající Cardhalii. Vedle lidí, šemědů a orků tvoří jednu z největších entit světa. Obývají podzemí pod horami, ve kterých si budují fascinující dómy, jejichž mistrovské zpracování nemá obdoby u jiných ras. Jsou mistry ve stavebnictví, dolování, kovářství, průmyslu a magii Země. Jejich výrobky z kovu jsou ceněným zbožím. trpaslíci sami jsou poněkud marniví a neradi se svých mistrovských děl zbavují. Takové se pak dostanou na povrch jen například jako dar za nějaký velký čin, který byl pro trpaslíky udělán. Zbraně a zbroje vykované v jejich pecích jsou nejlepšími na světě, navíc jsou často obdařeny magií Země nebo Života. Obecně se řadí k těm dobrým, nicméně mezi lidi se nevměšují. Nestarají se o věci, které se nedějí přímo jim. Přesto je tolerují a často s nimi obchodují. Nejsou výbojní, ale když už na boj dojde, trpaslíci jsou výborní válečníci. Jejich sekery nemají protivníka, který by vydržel takový nápor. Pro svou vysokou odolnost a sílu mohou putovat krajem s neuvěřitelnou rychlostí a svižností i ve velkém počtu.

Zvláštnosti: Mohou být resistentní vůči magii smrti a života, nelze zrušit jejich útok (například kouzlem Zranění), naprostá imunita kouzel třídy Zásah

Zlý rytíř



Často se stane, že lidé (šemědé, trpaslíci...) propadnou zlu. Obrátí se na temnou stranu v domnění, že se stanou mocnějšími a silnějšími. Temné síly se pak zmocní jejich duší a učiní z nich své slepé následovníky a služebníky, kteří plní jejich podlé rozkazy. Tyto bytosti již nepatří mezi lidi, jsou to stvůry, kterým již není pomoci. Duše je zatracena, není cesty zpět. Samozřejmě se nemusí nutně jednat o padlé rytíře, zlu může propadnout každý. Takoví jsou potom velmi podobní nemrtvým, nicméně o nemrtvé se ještě nejedná. Pořád jsou to živí tvorové, které však mají mnohem blíže ke smrti.

Zvláštnosti: Nelze zrušit jejich útok (například kouzlem Zranění), jejich temnota vnímá život poblíž jako chlad, proto na ně neviditelnost neplatí, odolnost fyzického zranění, zraňují magií Smrti, každý úspěšný zásah navíc rytíři obnoví jeden život

Kamenní elementálové



Elementálové jsou zvláštní bytosti, služebníci přírody samotné. Praví se, že to jsou služebníci samotného Zakladatele, kteří mu pomáhali stavět svět. Proto každý element světa má své elementály. Kamenní elementálové se objevují v pevných skalách a kamenech. Když skálu opustí, mohou mít prakticky jakýkoliv tvar i velikost. Mohou to být prosté kameny u cesty, mohou vypadat jako sochy, nebo dokonce hory stojící na světě bez hnutí po tisíce let. Elementálové jsou nestranní, jejich jediným posláním je nastolovat Původní Řád, jak tomu bylo ještě před válkou bohů. Ve dnech zla a temnoty opouštějí skálu a pokud se vyskytne v okolí někdo, z Řádu vybočuje, nelítostně zaútočí. Trpaslíci je uctívají a mnohdy dokonce spolupracují. Elementálové vědí, že trpaslíci jako jediní Řád nijak neovlivňují.

Zvláštnosti: Nelze zrušit jejich útok (například kouzlem Zranění), naprostá imunita kouzel třídy Zásah, nelze paralyzovat, neviditelnost na ně neplatí, nelze zmrazit kouzlem Ledová rána, vytrhává zbraně, ovládá veškerou magii země (ve hře neimplementováno), imunita magie Přírody, silná odolnost magie Života a Smrti, silná odolnost fyzického zranění (sečné a bodné)

Salamander



Salamandeři jsou zvláštní ještěři, kteří obývají teplá až horká místa. V podzemí vyhledávají lávová jezera, na povrchu pak hlavně sopky nebo pouště. Mnozí si je pletou s draky, ale o ty se nejedná. Nechrlí oheň, ale příroda je obdařila schopností ovládat magii Ohně, který je jejich živlem. Jsou to prostá zvířata, proto nerozlišují mezi dobrem a zlem. Jsou to však nebezpeční predátoři a nezdráhají se napadnout člověka.

Zvláštnosti: Nelze zmrazit kouzlem Ledová rána, nelze paralyzovat, jeho tesáky produkují kyselinu, která může rozleptat zasažené brnění, nebo jiné vybavení, jeho kousnutí způsobuje silné ochromení, které postavu zpomalí, ovládá veškerou magii Ohně (ve hře neimplementováno), způsobuje zranění magií Chaosu, zasažený cíl má navíc na nějakou dobu znemožněný útok

Chomga



Tvorové Chomga patří mezi ty hůře popsané živočišné druhy. Někteří mudrcové říkají, že jsou to příbuzní opic, jiní poukazují na značné rozdíly v jejich anatomii a chování. Tak jako tak jsou to krvelačné bestie, obávaní lovci a přízraky hlubokých hvozdů. Není známo odkud pochází ani jak žijí, víme jen, že setkání s Chomga bývá smrtelné. Naštěstí pro nás žijí na dost odlehlých místech a nejsou výbojní. Mají svá přesně stanovená teritoria, která neopouštějí. Jakmile se zde objeví cizinec, je okamžitě zmerčena zabit. Zdá se, že se dorozumívají zvláštními signály klepáním klacky o stromy a kameny. Vyšší známky inteligence u nich nikdy nebyly spatřeny. Asi se jedná pouze o další primitivní živočišné kmeny přírody.

Zvláštnosti: Může vytrhávat zbraně, silná odolnost magie Přírody, imunita magie Chaosu, zranitelnost magií Smrti, způsobuje zranění magií Chaosu a Přírody

Pavouci

Pavouci jsou každodenní součástí světa Cardhalie. Nacházejí se všude, jsou jich stovky druhů všech tvarů, barev a velikostí. Někteří jsou neškodní či dokonce prospěšní, jiní zase smrtelně nebezpeční. Tak jako tak je to bezelstný hmyz bez inteligence, který útočí jen pod záminkou potravy či obrany. Pravdou je, že některé pavouky používají temní mágové jako svou ochranu. Takoví jsou mnohdy větší a silnější než ostatní, jsou prokletí všerůznou magií a mnohdy bývají obdařeni dokonce inteligencí. Takové případy jsou však vzácné. Obecně platí, že setkání s pavoukem je nebezpečné. Ve svém okolí navíc klade zákeřné sítě lepkavých pavučin, do kterých chytá své oběti. Pavučina tvora pomalu rozleptá a pavouk z něj vysaje už jen "šťávu".



Zvláštnosti: jejich kousnutí způsobuje silnou otravu, neviditelnost na ně neplatí, nelze zmrazil kouzlem Ledová rána, nelze paralyzovat, mohou být odolní proti jakékoliv magii, způsobují zranění magií Smrti a Přírody a některé variace mohou kousnutím zrušit všechny magické efekty zakouzlené na postavě

Živé stromy



Tyto prazvláštní bytosti jsou živoucím důkazem odpornosti temných sil. Jedná se o zvláštní astrální démony, které temní bohové rádi zaklínají do hrůzostrašných věcí, jako jsou ostré odpudivé kmeny mrtvých stromů, nepřátelské trnité rostliny, nebo různé předměty běžného použití. Z takových předmětů se stávají zlomocné prokleté artefakty, které okolo sebe šíří zkázu. Schopnosti těchto démonů jsou různé, oživlé stromy se mohou například pohybovat z místa na místo, jiné věci mohou dělat zase něco jiného. Temní bohové se takovýmito zkázonosnými služebníky rádi obklopují, neboť mohou tvořit neproniknutelnou bariéru.

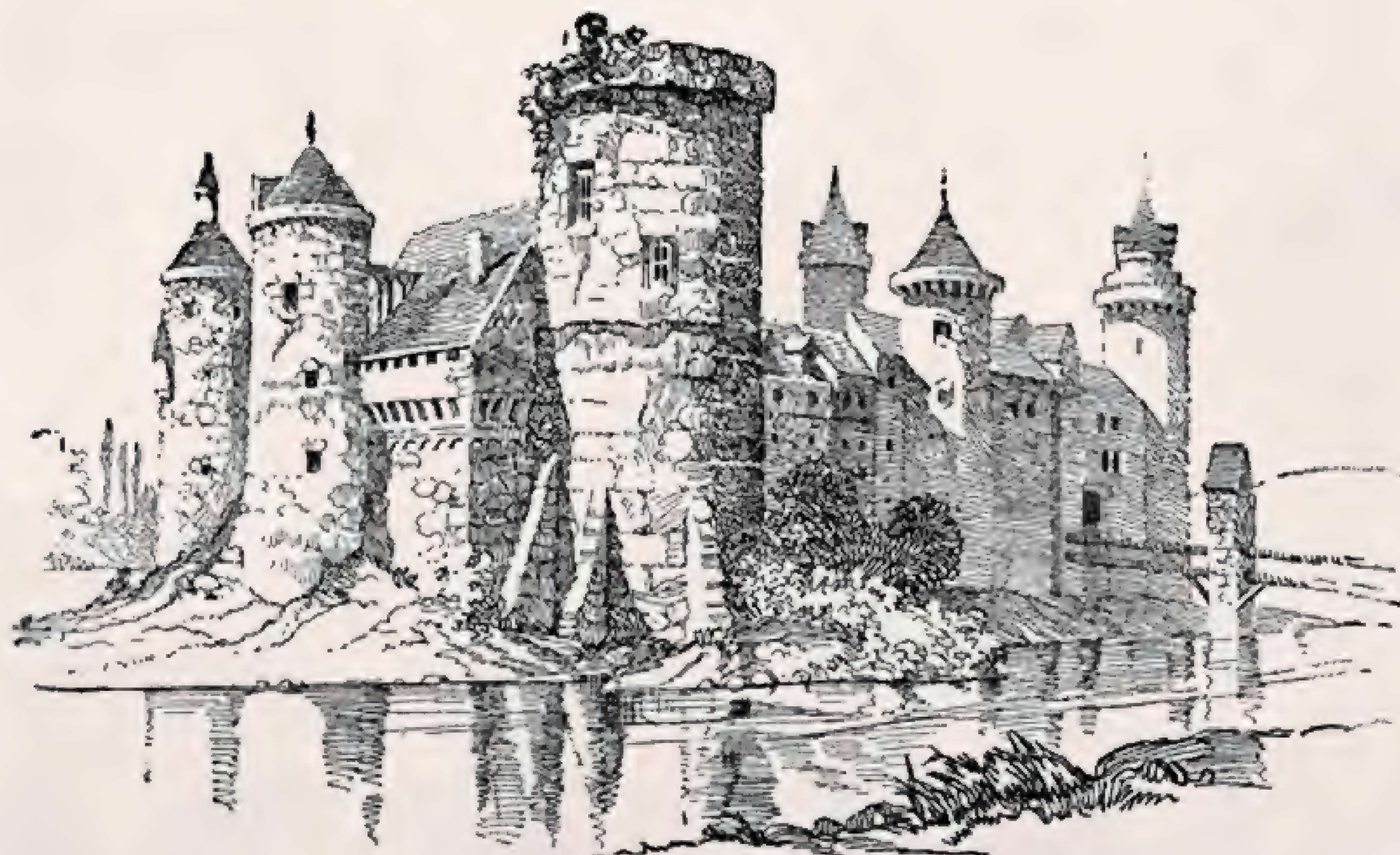
Zvláštnosti: Nelze zmrazit kouzlem Ledová rána, odolnost proti magii, imunita magie Přírody, způsobuje zranění magií Chaosu a Života

Soul



Válka provází dějiny světa prakticky neustále. Někdy se jedná jen o potyčky, jindy o obrovské bitvy, ve kterých zahyne tisíce vojáků. Nikdo se pak nestará o to, jestli byl i ten nejposlednější voják řádně pohřben. Ne že by to vadilo, ale za takových okolností duše prostě z nějakého důvodu nedokáže projít Branou smrti. Potom je odkázána na bloumání po světě a hledání čehosi, co by jí mohlo pomoci dostat se do světa mrtvých. Jako všichni nemrtví nenávidí život, kvůli kterému zde musí zůstávat. Oproti jiným nemrtvým se však liší tím, že Soul není pod nadvládou žádné vyšší moci. Urifel nad nimi nemá žádnou moc.

Zvláštnosti: Nemrtvý, nehmotný, neviditelnost na ně neplatí, nelze paralyzovat či zmrazit kouzlem Ledová rána, imunita jakýchkoliv fyzických útoků, imunita magie Smrti, odolnost magie Chaosu, zranitelnost magií Života



Kostra



Kostlivci se řadí mezi nižší nemrtvé. Jsou to všestranní bojovníci temnot povolaní na svět do své nemrtvosti za strašného rituálu. Povolání kostlivce není těžké, stačí k tomu jen najít kostru, což na starém bojišti není problém. Kosti drží po hromadě silná magie, která může být dostatečně silným úderem zrušena, nicméně kostry necítí fyzickou bolest, nepůsobí jim tedy prakticky žádné velké poškození. Jakožto objekt černé magie Smrti je velice náchylná na opačnou magii Života. Kostry nemusí být povolávány jen temným kouzelníkem, občas se stane, že na místě velkého bezpráví kostra povstane sama. jejím jediným cílem je nalézt toho, kdo bezpráví způsobil a zničit ho. Potom se zpravidla rozpadne. Nikdo přesně neví, co tento jev způsobuje. Tak jako tak, setkání s touto nepřirozeností je smrtelné.

Zvláštnosti: Nemrtvý, neviditelnost na ně neplatí, nelze paralyzovat či zmrazit kouzlem Ledová rána, vysoká odolnost fyzického zranění, imunita magie Smrti, silná zranitelnost magií Života, způsobuje zranění magií Smrti

Zombie



Zombie jsou velice podobní kostrám. Rovněž patří mezi nižší nemrtvé. Narozdíl od koster, výroba zombií je mnohem jednodušší, neboť se jedná o obyčejnou mrtvolu. Stav rozkladu nerozhoduje o jejich síle, ale přispívá to k jejich stabilitě. Narozdíl od koster je nedrží pohromadě žádné kouzlo a proto mají tendenci se časem rozpadat. Maso se na nich dále rozkládá, proto je provází příšerný zápach, který vnáší značnou demoralizaci mezi protivníky. I přes jejich životnost jsou temnými kouzelníky oblíbeny právě díky jejich snadné výrobě. Není nic lehčího než se procházet po bojišti a oživovat jednu mrtvolu za druhou. Podobně jako u koster se u nich objevuje jev "spravedlnosti," jak tomu někteří mudrcové říkají. Zombie jsou častějšími průvodci bezpráví, holá kostra je přeci jenom vzácnější. Vzhledem k jejich rozpadavosti nemohou používat zbraně či jiné vybavení.

Zvláštnosti: Nemrtvý, neviditelnost na ně neplatí, nelze paralyzovat či zmrazit kouzlem Ledová rána, nelze zrušit jejich útok (například kouzlem Zranění), imunita magie Smrti, silná zranitelnost magií Života, působí zranění magií Smrti, zásah odebere cíli nějakou magenergii

Mumie



Mumie jsou velice zvláštním druhem nemrtvých. Původem pocházejí z dalekého Maychanu, kde své mrtvé kdysi před pochováním důkladně nabalzamovali. Dnes už se tam tyto praktiky neprovozují, nicméně u temných kouzelníků se tento nešvar drží dodnes. Balzamované tělo se mnohem méně rozpadá, daleko více vydrží a je schopno udržet v sobě více oživovací magie. Tento druh nemrtvých je zcela smrtící. Často plní funkci strážců pokladu či tajných studoven. Konfrontace mumie není snadná a vzhledem k tomu, že nepodléhá rozkladu jako zombie, je ideální volbou pro smrtící stráž. Kvůli obvazům není schopna jemné motoriky, proto nepoužívají zbraně či jiná vybavení. To se ovšem kompenzuje silným prokletím, které už na dotek způsobí vážná poranění.

Zvláštnosti: Nemrtvý, neviditelnost na ně neplatí, nelze paralyzovat či zmrazit kouzlem Ledová rána, nelze zrušit jejich útok (například kouzlem Zranění), její dotek způsobuje ochromení a zpomalení, její škrábnutí otravu, imunita proti magii Smrti, odolnost proti magii Chaosu, silná zranitelnost magií Života, způsobuje zranění magií Smrti, zásahem odebere trochu magenergie, kterou transformuje do sebeobnovení.

Duch



Duchové patří mezi vyšší nemrtvé. Narozdíl od duší se jedná o záměrně vyvolané démony, kteří bezmezně slouží svým pánům. Duchové způsobují zranění na bázi doteku, jejich astrální bytost vysává energii z aury živých tvorů. Bude-li se jednat o "pouhý" dotek, dá se zranění léčit, pokud však někdo duchem projde skrz, docela jistě zemře. Duchové jsou u temných kouzelníků oblíbení už z principu. Díky jejich nehmotnosti mohou proniknout zcela kamkoliv a zaútočit na kohokoliv bez rozdílu, navíc jsou těžko zahlédnutelní. Pokud ducha povolává dostatečně silný kouzelník, může být duch naprosto neviditelný. V armádě nemrtvých mají funkce špehů a tichých vrahů.

Zvláštnosti: Nemrtvý, nehmotný, neviditelnost na ně neplatí, nelze paralyzovat či zmrazit kouzlem Ledová rána, nelze zrušit jejich útok (například kouzlem Zranění), imunita proti magii Smrti, odolnost proti magii Chaosu, silná zranitelnost magií Života, způsobuje zranění magií Smrti, naprostá imunita jakýchkoliv fyzických zásahů

Beholder



Beholdeři jsou podivná monstra zákonného zla. I když o jejich původu nepojednává ani jedna kniha, obecně se řadí mezi démony hmotného světa. Jsou nesmírně inteligentní a zvládají všechny druhy magie. Jejich mentální schopnosti z nich činí vlastní pány, když se ovšem naskytne možnost sloužit temnému bohu, nabídnou své spojenectví. I když se jedná většinou o samotáře, dovedou se shlukovat do velkých smrtonosných skupin. Beholder svou oběť nutně nezabije, spíše z ní učiní svého otroka a špeha. Jsou to mistři intrik a jsou známé případy, kdy Beholder skrze svou loutku silně zasahoval do královské politiky.

Zvláštnosti: sesílají blesky, imunní proti kouzlům třídy Zásah, neviditelnost na ně neplatí, může vytrhnout zbraň, odolnost magie Chaosu, Přírody a Života, odolnost fyzického zranění, způsobuje zranění magií Chaosu, zásahem odebírá magenergii, zásahem může způsobit selhání všech magických efektů, které na postavě byly zakouzlené

Spektra



Spektry patří mezi vyšší nemrtvé. Jejich vyvolání je extrémně náročné, neboť se nejedná o lidskou schránku. Mrtvola sice při procesu povolání zapotřebí je, ale pouze jako ingredience. Spektra je napůl tělo z masa a kostí a napůl démon strašlivé moci. Jejich čarovná moc z nich činí dobré služebníky-kouzelníky. Vzhledem k tomu, že Spektra disponuje inteligencí duše, která žila v těle použitém při rituálu, často padají za oběť zabití kouzelníci a mudrcové. Nevýhoda spekter spočívá v tom, že jejich pouto ke stvořiteli není tolik silné a může se přerušit. Spektra je potom osvobozena ze svého otroctví a běžně zakládá své vlastní pole působiště. Hordy pod velením spekter bývají proradně smrtící.

Zvláštnosti: Nemrtvý, neviditelnost na ně neplatí, nelze paralyzovat či zmrazit kouzlem Ledová rána, nelze zrušit jejich útok (například kouzlem Zranění), silné magické odolnosti, zranitelnost magií Života, odolnost fyzických zranění, působí zranění magií smrti, které se přidá k jejím životům



Mnich

Každý bůh má své kněžstvo. Bohužel je tomu tak i u temných bohů. Urifel nezůstává pozadu, i on potřebuje někoho, kdo by umocňoval jeho moc ve slepé víře. Následovníci temných bohů již nejsou lidmi. Jejich lidství padlo za oběť temnému bohu, který je tím přijal k sobě. jsou to jeho oči a uši a bůh mluví skrze ně. pokud je temné vojsko doprovázeno takovýmto knězem, jeho síla se zdesetinásobí. Nejen, že se jedná o smrtelně nebezpečné černokněžníky, ale navíc v sobě nesou přítomnost jejich boha. Všichni bojovníci okolo nich mají černé požehnání, které je temným opakem známého božského požehnání. Zabít takovéhoto kněze znamená zbavit temného boha jednoho oka. Většina jeho boží moci se nachází právě ve víře jeho následovníků. čím méně jich tedy bude, tím menší je jeho moc.

Zvláštnosti: naprostá imunita magie, kouzel třídy Zásah, neviditelnosti, paralyzace a zmrazení, působí zranění všemi druhy magie, kouzlí firebally



Magie

Popis všech kouzel ve hře obsažených

Magie ve světě Cardhalia je rozdělena do mnoha skupin. Nejdůležitější jsou však čtyři z nich. Magie života, smrti, přírody a chaosu. Tyto elementy tvoří základní podstatu světa a kouzla z těchto škol jsou nejdůležitější a mnohdy i nejničivější. Existuje sice i více škol, nicméně nelze je pojmout všechny, neboť by způsobily vcelku zmatek (který vůbec není zapotřebí).

Postavy mohou kouzlit jen tehdy, pokud mají schopnost magie vyšší než nula. Aby mohly postavy sesílat kouzla, musí se je nejprve naučit. Kouzelná energie všech kouzel byla kdysi zakleta do zvláštních magických kamenů, z nichž lze tuto energii vstřebat a kouzlu se tak naučit. Tyto magické kameny byly roztroušeny po světě časem a jsou k nalezení všude možně. Některé kameny lze dokonce koupit v obchodech. Kameny silných kouzel ale bývají velmi často ukryté a mnohdy i chráněné nějakým ochranným mechanismem. Jakmile takový kámen najdete, klikněte na něj v inventáři pravým tlačítkem, čímž vstřebáte jeho energii a naučíte se jeho kouzlu. Nesejde na tom, jaká postava jej použije, neboť naučená kouzla jsou dostupná všem postavám. Někdy najdete kouzlo, které již umíte. V tom případě jej nemusíte zahazovat, neboť jej můžete vstřebat znovu (počet naučení jednoho typu kouzla je neomezen). Kouzlo pak získá větší energetický základ, což vede ke zvýšení pravděpodobnosti úspěšného seslání, ale zároveň se sníží stupně kouzla o jeden dolů, což může být nepříjemné pro slabší kouzelníky, kteří na nižší úrovni budou potřebovat více magenergie.

Do obrazovky magie se dostanete z inventáře kliknutím na tlačítko Magie nebo stisknutím klávesy M. Na této obrazovce jsou vyobrazeny kameny pro jednotlivá kouzla. Ty, které postavy neumí (nenaučily se je), jsou zašedlé a nepoužitelné. Pokud kurzorem na tyto kameny najedete, zobrazí se v rychlém textu jejich název. Když na odkryté kouzlo kliknete, zvolíte jej za aktivní a jeho ikona se zobrazí na hlavní obrazovce na tlačítku pro kouzlení. Aktivní kouzlo lze nastavit pro každou postavu jiné.

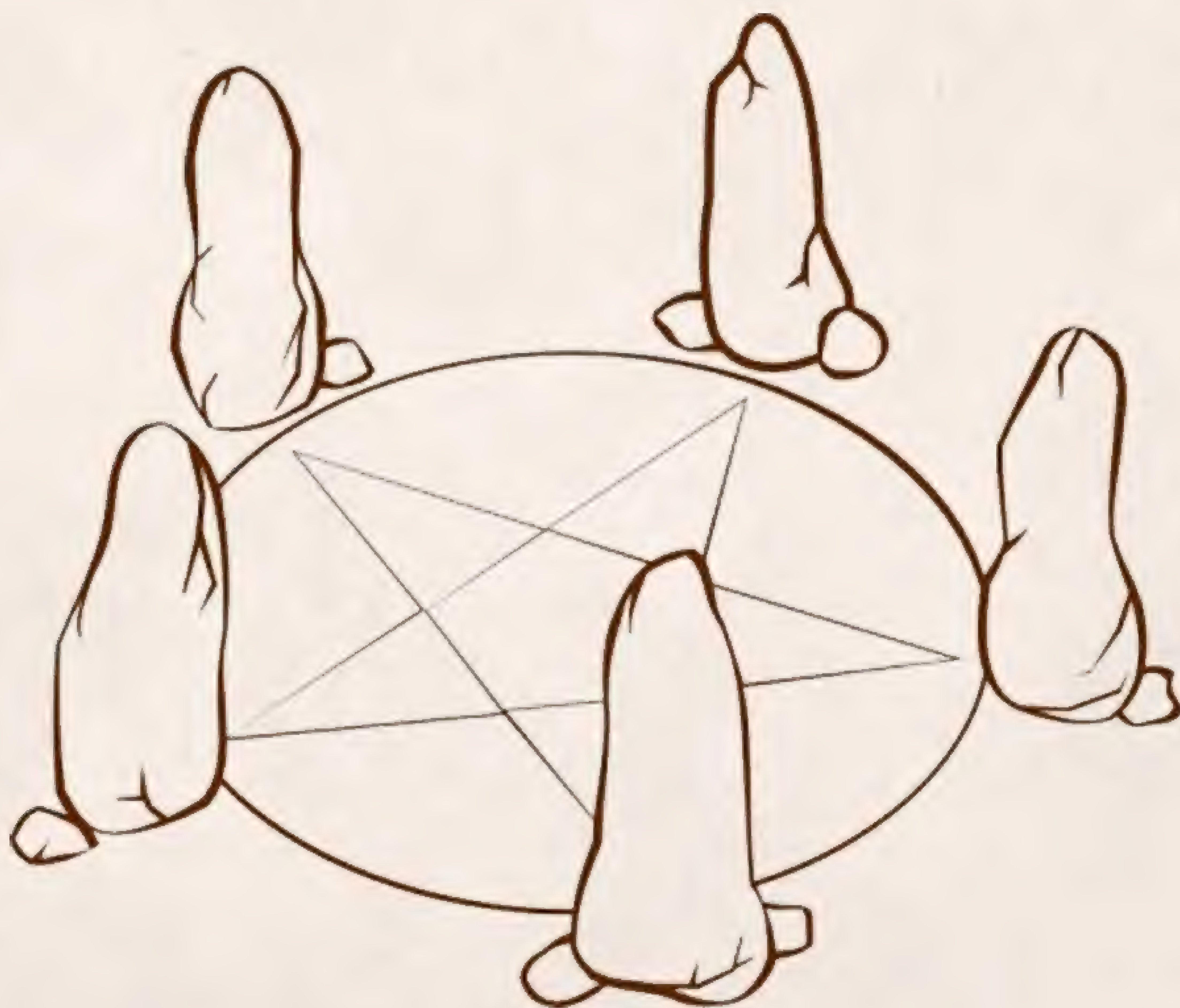
Může se stát, že postava nemá dostatek magenergie na to, aby kouzlo seslala. V tom případě je tlačítko pro kouzlení zašedlé a nelze na něj kliknout. Postava hold musí nastřádat větší množství magické energie.

Kouzel se lze naučit 24. Všechna kouzla mají rozličné efekty. Některá kouzla působí na monstra a zraňují je, některá kouzla tento efekt rozšiřují všude okolo postav, jiné kouzla tvoří magické projektily, či vylepšují charakteristiky postav. Většina kouzel se zakouzlí automaticky, u některých je však třeba vybrat postavu, na kterou se mají zakouzlit. Jedná se hlavně o léčivá kouzla a kouzla zvyšující odolnosti postav. Po stisknutí tlačítka kouzlení se v kurzoru myši objeví příslušná ikona kouzla, kterou je třeba umístit na obličej vybrané postavy.

Čím vyšší a efektivnější kouzlo, tím obtížnější je jeho seslání. Může se stát, že se postavě nepodaří kouzlo seslat. V tom případě musí postava pilně studovat a věnovat nějaké skillbody do schopnosti magie.

Každé kouzlo má navíc několik stupňů. Pokud postava dosáhne ve schopnosti magie určitý stupeň (pro každé kouzlo jinak), energie kouzla se automaticky zvýší. Spolu s účinností se zvýší i potřebná magenergie na seslání tohoto kouzla.

Postavy se sice mohou naučit jen 24 kouzel, ve světě Cardhalia jich je však mnohem, mnohem více. Nikdo, ani bohové, se nedokáží naučit všechna. Jde o to, že magie je nevyzpytatelná věda, která nemá žádné hranice (narozdíl od ostatních věd). Proto jde studovat do nekonečna, objevovat stále nové a nové vlastnosti magenergie, jde stále jinak tvářet její proud a měnit tak její efekt. Některá kouzla jsou zakleta do předmětů a vylepšují tak jejich schopnsoti, něketří tvorové, co sloužili jako objekt šíleným kouzelníkům, nesou známky magické mutace dodnes. Mohou potom způsobovat nejrůznější magická zranění pouhým dotekem. Magií lze změnit kompletní vzhled čehokoliv, dokonce i jeho funkci! Jeden si nikdy nemůže být jist, čím magicky očarovaná věc disponuje. Proto je také velmi obtížné odhadnout typ magie, jakým je předmět očarován. Nejjednodušší způsob, jak to zjistit, je pochopitelně experimentace. Některé efekty se projeví ihned, jiné se dostaví třeba až když nastane určitá situace. Když má dobrodruh štěstí, může dokonce objevit nějaký starý svitek či knihu, ve které jsou schopnosti předmětu popsány přímo jejím stvořitelem. Veskrze však platí to, že magie nemá řád a proto se může projevit jakkoliv. Magický předmět proto nemusí mít vždy jen kladné vlastnosti...



Magie života

1. Léčivý dotyk

Toto kouzlo způsobí obnovu životů u vybrané postavy. Čím vyšší má sesilatel schopnost magie, tím více životů je schopen postavě vyléčit.
- Od 1.MS je kouzlo sesláno jen na vybranou postavu
- Od 8.MS je toto kouzlo sesláno na všechny, ale má jen poloviční účinek

2. Ochrana před životem

Tohle kouzlo postavě dočasně zvýší odolonost proti magii života. Čím vyšší MS, tím více se zvýší a na delší dobu. Zároveň odstraní efekty ostatních kouzel typu Ochrana před magií.
- Od 1.MS toto kouzlo lze seslat pouze na sebe.
- Od 4.MS jej lze sesílat i na ostatní.
- Od 8.MS lze jej kombinovat i s ostatními kouzly typu Ochrana před magií

3. Zrušení otravy

Toto kouzlo je schopné vyléčit otrávenou postavu. Podle velikosti MS se dostavuje různý účinek.
- Od 1.MS se jen zmenší účinek otravy.
- Od 4.MS se otrava vyléčí kompletně.
- Od 12.MS se vyléčí otrava všem postavám.

4. Zásah života

Toto kouzlo umožní postavě útočit s magickým efektem života. Postava je schopna zraňovat magií života zasaženého protivníka. Čím vyšší MS, tím větší zranění je schopna postava udělit a kouzlo trvá delší dobu.
- Od 1.MS kouzlo vylepší útok magií života.
- Od 8.MS se část způsobeného zranění přičte ke zdraví očarované postavy.

5. Uzdravení

Tohle kouzlo představuje vyšší verzi léčivého doteku. Čím vyšší MS, tím vážnější zranění je možno vyléčit.
- Od 1.MS vyléčí postavu za větší množství životů.
- Od 8.MS vyléčí stejným způsobem všechny postavy.
- Od 12.MS navíc zmírní otravu u všech postav.

6. Oživení

Tohle kouzlo vrátí postavu zpět do života. Vzhledem k vysoké náročnosti tohoto kouzla záleží na MS, jak dobře se oživená postava dovede vyrovnat s navrácením její duše ze světa mrtvých.
- Od 1.MS oživí, postava má 1 život a zrušené zkušenosti.
- Od 12.MS oživí, postava má zrušené zkušenosti, ale je zcela zdráva.
- Od 16.MS oživí, postava má plné zdraví a původní zkušenosti. Jakoby vůbec nezemřela.

Magie smrti

1. Zranění

Toto kouzlo způsobí nestvůře před postavami lehká zranění magií smrti. Vzhledem k malé energetické náročnosti toto kouzlo nepůsobí na nehmotné nestvůry, jako jsou například duchové.
- Od 1.MS způsobí lehká zranění magií smrti.
- Od 4.MS působí stejné zranění a navíc zajistí, že monstrum při svém dalším útoku nablízko nezasáhne. Čím vyšší je MS, tím více útoků je magicky odraženo.
- Od 8.MS začne toto kouzlo účinkovat i proti nehmotným nestvůrám.

2. Ochrana před smrtí

Toto kouzlo postavě dočasně zvýší odolonost proti magii smrti. Čím vyšší MS, tím více se zvýší a na delší dobu. Zároveň odstraní efekty ostatních kouzel typu Ochrana před magií.
- Od 1.MS toto kouzlo lze seslat pouze na sebe.
- Od 4.MS jej lze sesílat i na ostatní.
- Od 8.MS lze jej kombinovat i s ostatními kouzly typu Ochrana před magií

3. Fireball

Tohle kouzlo působí vážnější zranění ohněm vyvolaným magií smrti. Čím vyšší MS, tím větší zranění kouzlo způsobí a také se dostaví jiný způsob vyvanutí magie.
- Od 1.MS se vyvolají ohnivé jiskry, které zraní monstrum před postavami.
- Od 4.MS vyvolá silný tepelný vítr, který zraní monstra před postavami, kam až dohlédnou.
- Od 8.MS vyvolá ohnivou kouli, která vyletí od postav a jakmile narazí do nějaké překážky (nestvůry, stěny i postavy), exploduje a způsobí silná zranění magií smrti.

4. Zásah Smrti

Toto kouzlo umožní postavě útočit s magickým efektem smrti. Postava je schopna zraňovat magií smrti zasaženého protivníka. Čím vyšší MS, tím větší zranění je schopna postava udělit a kouzlo trvá delší dobu.
- Od 1.MS kouzlo vylepší útok magií smrti. Protože je při tomto relativně snadném kouzlu potřeba použít větší množství magenergie, projevuje se magický efekt mimo jiné tím, že každý úspěšný zásah zraní nejen monstrum, ale i očarovanou postavu.
- Od 8.MS je očarovaná postava schopna lépe zúročit magenergii kouzla a tudíž již není zraňována.
- Od 12.MS navíc zajistí, že monstrum nezasáhne v jeho třech dalších útocích.



Magie smrti

5. Ledová rána

Toto kouzlo zraní monstrum chladem vyvolaným magií smrti. Tot kouzlo vyžaduje preciznost, která všem kouzelníkům nemusí být vlastní. Efekt kouzla se proto dosti odlišuje (od slabého po silný) s rostoucí schopností magie sesilatele.
- Od 1.MS vyvolá ledový vítr, který zraní nestvůru před postavami.
- Od 8.MS toto zranění podstatně zesílí.
- Od 12.MS vyvolá vánici, která silně zraní všechna monstra okolo postav kam až dohlédnou.
- Od 16.MS je použitá magenergie kouzla již tak silná, že se objeví pravděpodobnost, že kromě zranění vánice monstra úplně zmrazí. Čím vyšší schopnost magie, tím je tato pravděpodobnost vyšší. Zmrazené nestvůry se již nijak nemohou osvobodit z příkrovu magického ledu a zůstávají zmrazené až do konce hry nebo do jejich smrti. Nehmotná monstra však zmrazena být nemohou.

6. Dotek Smrti

Toto kouzlo přímo působí na podstatu života a likviduje jí. Čím silnější je MS, tím vážnější a drtivější zranění se dostaví. Silní kouzelníci navíc mohou tvora úplně zabít, byť je chráněno před magií smrti.
- Od 1.MS způsobí velmi těžká zranění nestvůře před postavami.
- Od 12.MS zabije prakticky jakéhokoliv živého tvora, který není chráněn před magií smrti. Ale i takoví tvorové nemají na přežití příliš velkou šanci, neboť je jim způsobeno silné zranění.
- Od 16.MS zabije jakéhokoliv živého tvora bez vyjímky.



Magie chaosu

1. Zrychlení

Toto kouzlo dočasně zvýší rychlost vybrané postavy. Čím vyšší MS, tím déle toto kouzlo trvá. Kouzlo působí na pohybové schopnosti samotné postavy, proto na postavy, které jsou již od přírody pomalé, tolik nepůsobí. Postava navíc může být během dobrodružství zpomalena (magické pasti, nestvůry). Taková postava přijde o své očarování rychlostí. Kromě toho na magicky zpomalenou postavu je velmi obtížné seslat toto kouzlo, proto je zde pravděpodobnost, že se to nepodaří. Pokud to vyjde, je kletba zpomalení odstraněna.
- Od 1.MS lze toto kouzlo seslat jen na určenou postavu.
- Od 8.MS se toto kouzlo sešle na všechny postavy, nicméně s menší účinností. Kromě toho kouzlo na tomto stupni nedokáže pomoci zpomaleným postavám.

2. Ochrana před chaosem

Tohle kouzlo postavě dočasně zvýší odolonost proti magii chaosu. Čím vyšší MS, tím více se zvýší a na delší dobu. Zároveň odstraní efekty ostatních kouzel typu Ochrana před magií.
- Od 1.MS toto kouzlo lze seslat pouze na sebe.
- Od 4.MS jej lze sesílat i na ostatní.
- Od 8.MS lze jej kombinovat i s ostatními kouzly typu Ochrana před magií.

3. Neviditelnost

Neviditelné postavy mají schopnost proklouznout okolo monster nepozorovaně. Monstra jejich přítomnost nezjistí, dokud se postavy nejak neprozradí - například pokud na nestvůru zaútočí. Tato nestvůra pak postavy zmerčí a chová se jakoby je normálně viděla, dokud je opět neztratí z dohledu. Toto kouzlo je automaticky sesláno na všechny postavy a čím vyšší MS, tím déle účinek trvá. Tohle je také jediné kouzlo, nemá žádné stupně. Je ovšem poměrně dost energeticky náročné, a čím silnější kouzelník jej sesílá, tím je zapotřebí více magenergie.

4. Zásah Chaosu

Toto kouzlo umožní postavě útočit s magickým efektem chaosu. Postava je schopna zraňovat magií chaosu zasaženého protivníka. Čím vyšší MS, tím větší zranění je schopna postava udělit a kouzlo trvá delší dobu.
- Od 1.MS kouzlo vylepší útok magií chaosu.
- Od 12.MS působí sice menší zranění, ale monstrum je na chvíli paralyzováno.



Magie chaosu

5. Paralyzace

Tohle kouzlo způsobí, že monstrum před postavami bude magicky polapeno, neschopné jakéhokoliv pohybu. Paralyzované monstrum nemůže útočit a pochopitelně představuje i snadnější cíl. Pravděpodobnost úspěchu kouzla uávisí na magické odolnosti monstra.
- Od 1.MS paralyzuje nestvůru před postavami.
- Od 16.MS paralyzuje všechna monstra okolo postav kam až dohlédnou.

6. Zrušení

Podobně jako kouzlo Dotek smrti působí na podstatu života a ničí ji, toto kouzlo funguje obdobně, jen působí na podstatu magického bytí. Všechna monstra, jejichž existence se nezakládá na životě, ale magii, jsou tímto kouzlem vážně ohrožena. Jsou jím působena velmi vážná zranění, které na vyšších stupních dovednosti magie mohou vést k okamžité smrti.
- Od 1.MS způsobí velmi těžká zranění nestvůře před postavami.
- Od 12.MS zabije prakticky jakéhokoliv tvora, jehož podstata se zakládá na magii a který není chráněn před magií chaosu. Pokud snad je tvor odolný proti této magii, je mu způsobeno ničivé zranění.
- Od 16.MS zabije jakéhokoliv magického tvora bez vyjímky.



Magie prírody

1. Magická střela

Tohle kouzlo vyvolá magický šíp, který ovšem působí zranění magií přírody. Šíp se chová jako všechny ostatní - když narazí na překážku, ukončí svůj let a svůj cíl poskvrní zraněním.
- Od 1.MS působí lehká zranění.
- Od 4.MS působí vážnější zranění.

2. Ochrana před přírodou

Tohle kouzlo postavě dočasně zvýší odolonost proti magii přírody. Čím vyšší MS, tím více se zvýší a na delší dobu. Zároveň odstraní efekty ostatních kouzel typu Ochrana před magií.
- Od 1.MS toto kouzlo lze seslat pouze na sebe.
- Od 4.MS jej lze sesílat i na ostatní.
- Od 8.MS lze jej kombinovat i s ostatními kouzly typu Ochrana před magií.

Magie chaosu

3. Blesk

Toto kouzlo vyvolá přírodní elektřinu, kterou lze přenést na nestvůry. Čím vyšší je MS, tím efektivněji se dá elektřina modulovat a tím více lze nestvůru zranit.
- Od 1.MS vyvolá elektrické jiskry, které působí vážnější zranění nestvůře před postavami.
- Od 4.MS vyvolá silný proud elektřiny, který nestvůře před postavami způsobí vážné zranění.
- Od 8.MS je elektřina kumulována do jednoho bodu, který se rozletí směrem od postav a zastaví se až nárazem do překážky (stěna, monstrum, postavy). Tento kulový blesk působí vážná zranění magií přírody.
- Od 12.MS tento blesk navíc svůj cíl paralyzuje. Délka trvání paralyzace záleží na velikosti zranění, které je schopen blesk způsobit.

4. Zásah přírody

Toto kouzlo umožní postavě útočit s magickým efektem přírody. Postava je schopna zraňovat magií přírody zasaženého protivníka. Čím vyšší MS, tím větší zranění je schopna postava udělit a kouzlo trvá delší dobu.
- Od 1.MS kouzlo vylepší útok magií přírody.
- Od 8.MS je zde pravděpodobnost, že úspěšným zásahem se postavě vyléčí otrava.
- Od 12.MS zajistí, že kromě otravy se stejným způsobem může zlomit i kletba zpomalení.

5. Ochrana před magií

Toto kouzlo v sobě obsahuje všechna kouzla typu Ochrana před magií. Nezáleží na tom, který druh magie je na postavu seslán, toto kouzlo působí vždy. Vzhledem k velkému okruhu magie, kterého se toto kouzlo dotýká, je však v mnoha směrech omezeno. Jednak trvá kratší dobu, než ostatní kouzla typu Ochrana, a také magická odolnost není tak pevná. Rovněž zruší všechna další kouzla typu Ochrana, která jsou na cílové postavě seslána.
- Od 1.MS jde toto kouzlo seslat jen an vybranou postavu.
- Od 12.MS je toto kouzlo sesláno na všechny postavy.
- Od 16.MS způsobí imunitu proti normální magii. Ty nejsilnější magické rány však dokáží tuto ochranu prolomit.

6. Bouře

Toto kouzlo představuje sílu přírody v podobě živelné katastrofy. Samosebou žádná postava nedisponuje takovým množstvím energie, aby s pomocí bouře roztrhala svět, nicméně nestvůrám s jeho pomocí může dost uškodit. Toto kouzlo všem nestvůrám okolo postav způsobuje velmi vážná zranění všemi prostředky přírody, jako jsou vítr nebo elektřina.
- Od 1.MS působí všem nestvůrám kam až postavy dohlédnou velmi vážná zranění nezávisle na jejich podstatě bytí.
- Od 12.MS všichni zasažení a přeživší propadají panice a utíkají od toho, kdo bouři seslal.
- Od 16.MS mohou být všichni postižení na chvíli paralyzováni blesky a ti, co se paralyzaci vyhnou a přežijí zranění, prchají v panice pryč.